

RISCHIATTUTTO 70 **2 – 9 marzo 2024**

Regolamento - 1° edizione

Rai Radiotelevisione Italiana Spa realizza la nuova edizione del programma "Rischiattutto 70", diffuso su Rai Uno il 2 e il 9 marzo 2024 dalle ore 21.20 circa.

Il programma si basa sul meccanismo di gioco del classico "Rischiattutto" di Mike Bongiorno (pur se con qualche variante) per ricordare e celebrare i 70 anni dall'inizio delle trasmissioni ufficiali della RAI.

Le domande del gioco saranno quindi occasione per ricordare, con l'ausilio di immagini di repertorio e ospiti, alcuni dei programmi e dei personaggi principali della Rai, i suoi grandi artisti e i principali eventi che l'hanno vista protagonista.

I CONCORRENTI

A ciascuna puntata del programma partecipano 3 coppie di concorrenti VIP, una coppia per ciascuna delle 3 cabine presenti nello studio ove si realizza il programma.

Le attività di selezione e reperimento dei concorrenti sono effettuate dalla Produzione del programma a suo discrezionale ed insindacabile giudizio

Nella prima puntata di questa edizione una delle coppie sarà formata dalla coppia vincitrice della puntata del programma andata in onda il 3 gennaio 2024. Questa coppia aprirà il gioco scegliendo la prima casella.

Nella seconda puntata una delle 3 coppie sarà formata dalla coppia vincitrice della prima puntata di questa edizione in onda il 2 marzo 2024. Questa coppia aprirà il gioco scegliendo la prima casella.

IL GIOCO - PRIMA FASE

Le 3 coppie saranno ospitate in 3 "cabine", che riprenderanno il disegno originale del Rischiattutto di Bongiorno.

Il gioco procederà avvalendosi del "tabellone" che sarà mostrato su un grande pannello

elettronico.

Sul tabellone, come da programma originale, saranno riportate sei colonne di "materie" il cui "titolo" - come "Comicità", "Sanremo", ecc. - sarà indicato in una casella apposita posta sopra ciascuna colonna. Ciascuna colonna comprenderà 5 caselle di domanda, ciascuna del valore di 1.000, 2.000, 3.000, 4.000 e 5.000 punti.

Su indicazione del Conduttore la coppia designata (vedi pag. 1) aprirà il gioco scegliendo la prima casella. Una volta scelta la casella (per es. "Varietà da 2.000 punti"), si scoprirà l'argomento (eventualmente con l'ausilio di un RVM) e quindi il Conduttore leggerà la domanda relativa.

Conquista il diritto alla risposta la coppia che si prenoterà per prima, utilizzando il proprio "pulsante di prenotazione".

Per ciascuna domanda la coppia avrà 10 secondi di tempo per rispondere a partire dal momento in cui si prenota.

Nel caso in cui la coppia si prenoti prima che il Conduttore termini di leggere la domanda, il Conduttore dovrà interrompere la lettura in attesa della risposta; nello stesso momento inizierà il conto alla rovescia dei 10 secondi.

Se la coppia di concorrenti che si è prenotata per prima risponde esattamente alla domanda guadagnerà i punti in palio per quella domanda e avrà il diritto di scegliere la casella successiva (tra tutte le caselle fino a quel momento "non giocate").

Se risponde in maniera errata, perderà i punti in palio e le altre due coppie di concorrenti torneranno a potersi prenotare per la stessa domanda (per quella domanda la coppia/le coppie che ha/hanno fornito la risposta sbagliata non potrà/potranno più prenotarsi, pertanto il suo/loro pulsante di prenotazione sarà inibito).

Questo meccanismo si ripeterà sintanto che una delle coppie non abbia fornito la risposta esatta.

Se tutte e tre le coppie sbagliano la risposta, il diritto di scegliere la casella successiva andrà alla coppia che il quel momento si troverà con il montepunti più alto. In caso di parità di montepunti più alto il diritto di scegliere la casella spetterà alla coppia che si era prenotata per prima per rispondere a quella domanda.

Una delle caselle di ciascuna materia potrà nascondere il logo del "Rischio". La casella "Rischio" è composta da due domande alle quali possono rispondere solo i concorrenti che hanno scelto la casella; i concorrenti, prima di conoscere il testo delle domande,

hanno anche l'obbligo di decidere il valore delle loro risposte (da un minimo di 1.000 punti sino al massimo del montepunti in loro possesso in quel momento).

La casella del "Rischio" prevede due domande distinte (che saranno comunque riferite alla "materia" alla quale il "Rischio" appartiene). Ciascuna domanda, in caso di risposta esatta, fa vincere i punti che i concorrenti hanno indicato; in caso di risposta errata fa perdere i punti precedentemente indicati e non vinti. Non è prevista la possibilità di un saldo negativo (il contapunti si fermerà pertanto a zero).

Una volta che una casella del tabellone sia stata giocata non potrà più essere scelta.

FASE FINALE

La fase finale comprende la cosiddetta "domanda finale".

Inizierà a giocare la coppia con il montepunti più basso, quindi la mediana e infine la coppia con il montepunti più elevato. Nel caso di parità di montepunti più basso si procederà in senso orario da sinistra a destra fronte camera.

Le domande per ciascuna coppia saranno contenute in tre buste (la "uno", la "due" e la "tre"). La coppia dovrà scegliere con quale busta giocare.

La domanda finale prevede 3 risposte distinte. La coppia di concorrenti avrà 60 secondi (scanditi da un contasecondi) per fornire le 3 risposte. La domanda finale si intenderà risolta solo se la coppia di concorrenti riuscirà a fornire nel 60 secondi previsti le 3 risposte esatte. In caso anche di una sola risposta errata la domanda finale si intenderà fallita. Ciascuna coppia che indovini le 3 risposte vedrà raddoppiarsi il proprio montepunti.

La coppia che al termine di questa fase avrà il montepunti più elevato sarà la vincitrice della puntata.

Dopo le "domande finali", se due o tre coppie di dovessero trovare con montepunti pari, si procederà con le domande di spareggio. Saranno riattivati i pulsanti di prenotazione (con le modalità descritte in precedenza) e il Conduttore leggerà la domanda. La coppia che si prenoterà per prima e darà la risposta esatta sarà la vincitrice della puntata. Se la risposta è errata la seconda coppia (ed eventualmente la terza) potrà/potranno prenotarsi e dare la propria risposta. Se nessuna delle due o tre coppie avrà fornito la risposta esatta si procederà con una seconda domanda di spareggio, e così via sino a quando non sarà fornita una risposta esatta.

La vittoria conseguita ha valore solo ed esclusivamente "morale", non essendo prevista l'assegnazione di premi di qualsivoglia genere o natura.